

ODYSSEY

ODYSSEY

ODYSSEY

ODYSSEY

ODYSSEY

ODYSSEY

INSTRUÇÕES PARA INSTALAÇÃO
E REGRAS DOS JOGOS

ODYSSEY



Uma experiência
Global de
divertimento e
instrução para
todas as
idades.



ODYSSEY - o jogo eletrônico do futuro

ODYSSEY está agora aqui, para que você e sua família possam deleitar-se, maravilhar-se e instruir-se brincando. Vamos falar um pouco a respeito...

ODYSSEY é um simulador eletrônico de jogos, facilmente adaptável a qualquer aparelho de televisão de 17 a 26 polegadas (diagonal) — seja colorido ou preto e branco. (Vide nas páginas 4-6 o quanto ele é realmente fácil!). Com ODYSSEY, Você é parte integrante do espetáculo de televisão, não é apenas um espectador!

ODYSSEY é pensamento, ação e reação. E também é um auxiliar de ensino! Pode ajudar seu filho a aprender números, letras, geografia — até pensamentos abstratos! Acima de tudo, ODYSSEY torna o aprendizado divertido. ODYSSEY é verdadeiramente uma experiência total de divertimento e instrução para a família inteira.

ODYSSEY... fabricado por MAGNAVOX, um líder no campo da eletrônica altamente qualificada por mais de 60 anos.

Por favor, leia cuidadosamente as instruções para sua instalação para garantir uma facilidade completa de funcionamento. Terminada a operação de ligação do ODYSSEY a seu televisor, sugerimos que Você jogue, em primeiro lugar, o "Tênis de Mesa" (página 9) visto que é o jogo básico do ODYSSEY, planejado para familiarizá-lo com os instrumentos de controle. Divirta-se!

Índice

INSTRUÇÕES PARA INSTALAÇÃO

Página

Unidade de Controle Principal	3
Baterias, Seletor de Canais e a Tomada de Potência Externa	3
Conexão dos Controles de Jogador ..	3
Conexão do Cordão de Jogo	3
Conexão do Interruptor da Antena de Jogo	4
Regulagem do televisor	5
Inserção do Cartão do Jogo	5
As Unidades de Controle de Jogador ..	6
Botão Reset	6
Controle Horizontal	6
Controle Vertical	6
Controle "English"	6
Aprendendo a jogar	7
Envoltórios	8
Os cuidados com seu ODYSSEY	8

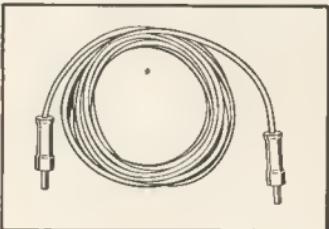
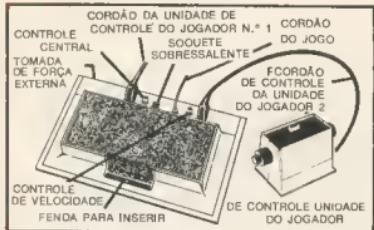
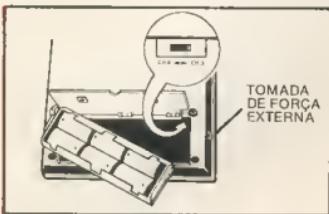
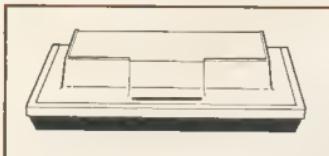
REGULAMENTOS DOS JOGOS

Página

Tênis de mesa	9-10
Tênis	10-11
Futebol	12-13
Hoquei	14-15
Esqui	16-17
Submarino	18
Gato e Rato	19
Casa Assombrada	20-21
Analógic	22-23
Roleta	24-25-26
Estados	27-28
Simão diz	29
Relação de verificação de desempenho	30
Jogos e materiais de jogos adicionais	30
Garantia	30
Serviço fora da garantia	30

INSTALAÇÃO

CONHEÇA SEU ODYSSEY



Sua unidade de controle principal... é o coração do ODYSSEY. Ela contém toda a potência eletrônica necessária para executar os muitos jogos programados. Ela opera de forma bastante semelhante a uma estação de televisão, mandando sinais para seu receptor de televisão.

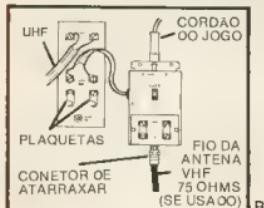
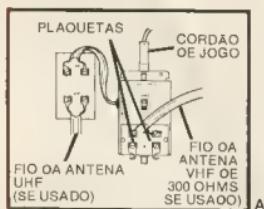
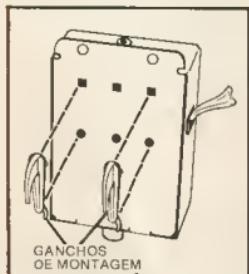
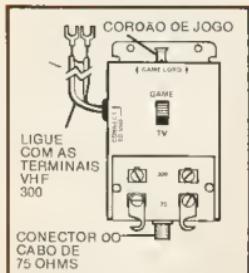
Baterias... Seu ODYSSEY é acionado por baterias. Remova a tampa do compartimento de pilhas deslizando os fechos na direção indicada pelas setas. Coloque as seis pilhas comuns (Incluídas com seu ODYSSEY) no suporte de pilha conforme indicado.

Um seletor de canais... está montado dentro do compartimento de baterias para selecionar o Canal 3 ou o Canal 4. Este seletor é geralmente montado na fábrica na posição do Canal 3. Se a estação de televisão estiver operando no Canal 3 em sua área, coloque o seletor na posição do Canal 4.

LIGAÇÃO DOS CABOS DE COMANDO DO JOGADOR E DO CORDÃO DO JOGO

Ligue a unidade de Comando do Jogador à Unidade de Comando Principal. As duas Unidades de Comando do Jogador são idênticas; todavia, a Unidade de Comando ligada ao soquete do JOGADOR 1 será chamada Unidade de Comando do Jogador Número 1 e a ligada ao soquete do JOGADOR 2 será chamada Unidade de Comando do Jogador Número 2.

O CORDÃO DO JOGO é usado para ligar a Unidade de Comando Principal ao INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO (ANTENNA-GAME SWITCH). Introduza uma das extremidades do CORDÃO DO JOGO dentro do soquete marcado "GAME CORD" na Unidade de Comando Principal. A outra extremidade se encaixa dentro do soquete no topo do INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO marcado "GAME CORD".



LIGAÇÃO DO INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO

O INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO é um equipamento que lhe permite optar entre ODYSSEY e seu programa normal de televisão sem ter que mexer nas ligações de sua antena. Após sua instalação inicial, voce simplesmente move seu interruptor de corredíça ou na posição "GAME" para ODYSSEY ou na posição TV para assistir a seu programa de televisão.

GANCHOS DE MONTAGEM são fornecidos para que voce possa "pendurar" convenientemente o INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO na parte traseira de seu televisor. Normalmente, um gancho nas aberturas centrais do INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO será suficiente. Após instalar o gancho, introduza a extremidade num dos buracos de ventilação na parte traseira de seu televisor perto das conexões da antena.

Localize as terminais da antena VHF na parte traseira de seu televisor. Desligue o fio da antena VHF, seja de 300 ohms (Fig. A) ou 75 ohms (Fig. B) da televisão e ligue-o ao INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO. Ligue o fio do INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO às terminais VHF-300 da televisão. O INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO está agora permanentemente ligado a seu televisor. Quando mudar de "GAME" para "TV", tome o cuidado de deslocar o interruptor de corredíça até a posição extrema; não o deixe no meio; se não voce não conseguirá um funcionamento certo.

As conexões da antena de seu televisor podem não se assemelhar a nenhum dos dois métodos mostrados. Conseqüentemente, siga as instruções detalhadas na página 5 para ligar seu INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO.

INTERRUPTORES DE ANTENA DE JOGO adicionais podem ser comprados em seu revendedor Magnavox local, de forma que voce poderá instalar um interruptor em cada aparelho de televisão em sua casa.

SE VOCÊ ESTIVER RECEBENDO TELEVISÃO VHF — CANAIS 2 até 13...

1. Localize os terminais da antena no seu televisor.
2. Se o seu cabo de antena VHF for do tipo que é geralmente achatado e tem dois fios saindo de cada lado da extremidade, separe os fios saídos da televisão e case-os nos dois parafusos marcados VHF-300 no INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO. Certifique-se de que as arruelas de ligação não estão casadas entre os parafusos superiores e inferiores.
3. Se o seu cabo de antena for do tipo redondo com um conector do tipo de atarrachar (75 ohms), desatarrache o conector e atarrache-o *muito cuidadosamente* no conector de 75 ohms existente no INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO.
4. Se o seu conector se atarrachar no INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO, mova as arruelas de ligação sobre o INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO e, depois, aperte os parafusos. A seguir, localize o par de parafusos marcados VHF-300 na sua televisão e ligue os fios do INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO aos parafusos na sua televisão. Seu televisor terá provavelmente também um jogo de arruelas de ligação ou um interruptor que lhe permita usar os terminais VHF-300. O livreto de instruções de seu televisor poderá lhe ajudar neste sentido.
5. Se o seu conector não se atarrachar no INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO ou for do tipo de embutir, localize o par de parafusos marcados VHF-300 em seu televisor e ligue os fios do INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO a esses parafusos. Seu televisor terá provavelmente um jogo de arruelas de ligação ou um interruptor que deve ser movido para selecionar os terminais VHF-300. O livreto de instruções de seu televisor poderá lhe ajudar neste sentido. Caso você não tenha as arruelas de ligação ou o interruptor, será necessário desligar o cabo de sua antena VHF a fim de sintonizar ODYSSEY.

Naturalmente, será extremamente incômodo ligar e desligar a antena cada vez que quiser mudar da sintonização de ODYSSEY para seu programa normal de televisão; consequentemente, sugerimos que você entre em contato com a firma distribuidora de seu televisor ou uma oficina autorizada do mesmo para que lhe forneça um adaptador para converter seu conector para o tipo "F" usado no INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO do ODYSSEY.

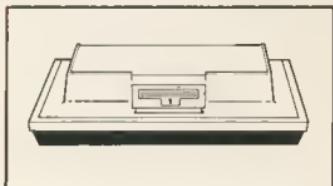
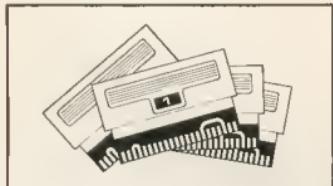
REGULAGEM DE SEU TELEVISOR

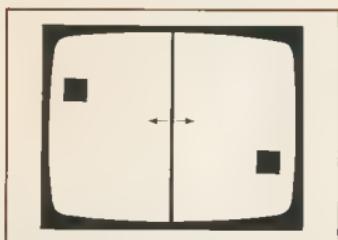
Antes de prosseguir, coloque o INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO na posição TV e ligue seu televisor.

Selecione um canal conhecido e regule seu televisor até obter uma imagem normal. Se o seu televisor estiver equipado de um sistema de Controle Remoto com Desligue Automático, coloque o Interruptor de Comando a distância no seu televisor na posição "OFF" (desligado).

Agora, sintonize seu televisor no Canal VHF (3 ou 4) no qual os jogos ODYSSEY serão jogados (vide página 3). Case uma das extremidades do CORDÃO DE JOGO dentro do soquete do CORDÃO DE JOGO no INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO e coloque a chave na posição JOGO. Introduza o Cartão de Jogo n.º 1 para "Tênis de Mesa" na ABERTURA DE CARTÃO DE JOGO que se acha na Unidade de Controle Principal e aperte firme até que o Cartão esteja completamente encaixado. O N.º 1 deve estar virado para fora. O CARTÃO DE JOGO é também o comutador de força para a Unidade de Controle Principal, de modo que agora um sinal está sendo mandado para o receptor de seu televisor. É portanto *importante* remover o CARTÃO DE JOGO após brincar para que a pilha não se esgote.

Você verá um traço vertical branco de cima para baixo e possivelmente um ou dois quadradinhos brancos. Regule a Sintonia Fina VHF em seu televisor, se necessário, até que este traço vertical fique reto e claro. Regule também o Brilho e o Contraste de seu televisor até obter um traço branco brilhante sobre um fundo cinza escuro. (Se você não conseguir este traço branco vertical, consulte a página 30).





O CONTROLE CENTRAL NA UNIDADE DE CONTROLE PRINCIPAL deve ser regulado até que a linha vertical esteja no centro da tela do televisor, conforme mostrado à esquerda.

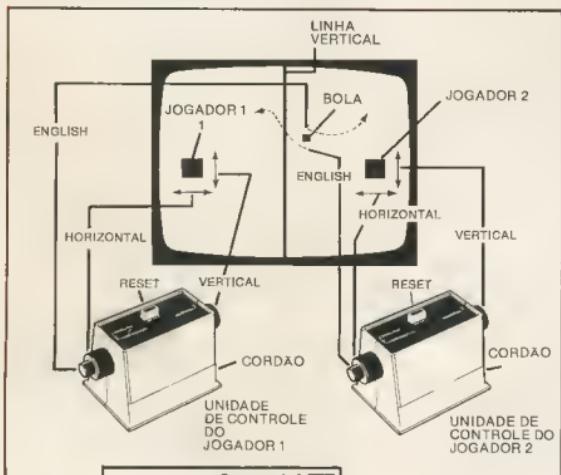
AS UNIDADES DE CONTROLE DO JOGADOR

Os botões das Unidades de Controle do Jogador serão usados para controlar a ação que está se desenvolvendo no seu vídeo. A ilustração abaixo mostra a ação quando o Cartão de Jogo N.º 1 é usado.

Vertical. O controle Vertical sempre fará um Jogador se mover para cima ou para baixo. Com a corda do lado direito e a Unidade de Controle do Jogador na sua frente, se você virar o botão em direção oposta a você, o Jogador se moverá para cima; e se você virar o botão em sua direção, o Jogador se moverá para baixo.

Horizontal. O controle Horizontal sempre fará um Jogador se mover à esquerda ou à direita. Com a corda do lado direito e a Unidade de Controle do Jogador na sua frente, se você virar o botão em direção oposta a você, o Jogador se moverá para a esquerda; e se você virar o botão em sua direção, o Jogador se moverá para a direita.

Reset. Apertando e soltando o botão "RESET", você fará aparecer a Bola na tela de seu televisor. Se o Cartão de Jogo N.º 1 estiver inserido, o apertar do botão Reset do Jogador N.º 2 deve fazer aparecer a Bola na tela — movendo-se em direção à esquerda. Durante o jogo, o botão Reset do Jogador N.º 1 fará aparecer a Bola se a Bola tiver desaparecido no lado esquerdo da tela, e o botão Reset do Jogador N.º 2 fará aparecer a Bola se a Bola tiver desaparecido no lado direito da tela. O efeito dos botões Reset mudará com alguns Cartões de Jogo. As regras de cada jogo lhes dirão como usar os botões RESET.

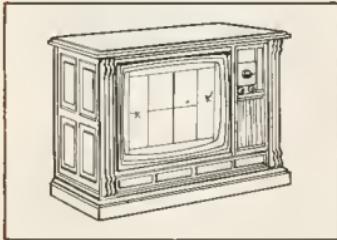
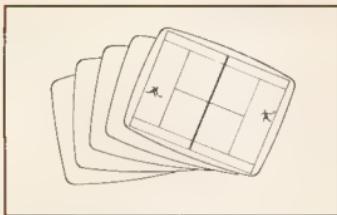


English. O controle English afeta apenas a bola. Quando a bola está se deslocando da esquerda para a direita, apenas o controle English do Jogador 1 afetará a bola. Quando a bola está se deslocando da direita para a esquerda, apenas o controle English do Jogador 2 afetará a Bola. O controle English fará a Bola se mover para cima ou para baixo, dependendo da rotação do botão de controle. Quanto mais o botão é girado, maior será o desvio da Bola. Para lhe facilitar a determinação da centralização aproximada deste controle English, há uma marca "em relevo" no botão. Esta marca deve estar na posição vertical central do botão quando você devolve a Bola para a tela.

APRENDENDO A JOGAR

As seguintes etapas descrevem o uso de todos os controles. Pratique o uso dos controles conforme descrito e, depois, vire para a seção das Regras do Jogo deste livro a fim de aprender como jogar. Alguns dos jogos não usarão os controles desta maneira, mas as ações básicas serão similares. As Regras do Jogo explicam o uso dos controles para cada jogo.

1. Remova e, a seguir, reinsira o Cartão do Jogo N.º 1. Isto limpará o circuito e permitirá que as etapas seguintes se desenvolvam em seqüência. O Cartão de Jogo N.º 1 é o Cartão de Jogo para Tênis de Mesa, o jogo básico ODYSSEY.
2. Vire o controle de VELOCIDADE inteiramente para a esquerda. O jogo se desenvolverá agora à velocidade mínima. A medida que você se tornar mais habilidoso, vire o controle de VELOCIDADE mais para a direita a fim de aumentar a velocidade da Bola que se move.
3. Uma pessoa deve escolher a Unidade de Controle do Jogador N.º 1 e uma outra pessoa a Unidade de Controle do Jogador N.º 2. Uma Unidade de Controle deve estar em frente de cada jogador — com sua mão direita sobre o controle VERTICAL e sua mão esquerda sobre o controle ENGLISH. A pessoa que açãoa a Unidade de Controle do Jogador 1 será chamada de Jogador 1. A pessoa que açãoa a Unidade de Controle do Jogador 2 será chamada de Jogador 2.
4. Ambos os jogadores deveriam agora virar seus controles VERTICAL e HORIZONTAL para se colocarem na tela — com o Jogador 1 no centro, à esquerda, a uma distância de aproximadamente duas polegadas da extremidade; e o Jogador 2 no centro, à direita, também a uma distância de aproximadamente duas polegadas da extremidade.
5. Ambos os jogadores deveriam colocar seus controles ENGLISH em posição de tal forma que a marca em relevo no botão esteja na posição vertical central. (Vide ilustração na página 6).
6. O jogador 2, apertando seu botão RESET fará aparecer a Bola na tela — deslocando-se em direção ao Jogador 1. Então, o Jogador 2 deve girar seu controle ENGLISH para que a Bola toque o Jogador 1. (ou vice versa)
7. O Jogador 1 não deve fazer coisa alguma antes que seja tocado pela Bola. Se a Bola tocar o Jogador 1, a Bola virará imediatamente em sentido contrário e se deslocará no sentido do Jogador 2. Se a Bola não tocar o Jogador 1, a Bola desaparecerá da tela. O Jogador 1 deverá então apertar seu botão RESET e a Bola reaparecerá no lado esquerdo e se deslocará em direção ao Jogador 2.
8. O Jogador 1 deve girar seu controle ENGLISH para que a Bola toque o Jogador 2. Se a Bola não acertar o alvo, o Jogador 2 deve apertar seu botão RESET, e as etapas 6, 7 e 8 deveriam ser repetidas até que a Bola fique pulando entre os Jogadores.
9. Uma vez que a Bola está pulando entre ambos os Jogadores, cada um dos participantes deve se revezar, deslocando-se em direção à parte superior ou inferior da tela, mediante seu controle VERTICAL, e movendo-se então em frente da Bola enquanto esta vem em sua direção.
10. Agora, cada jogador deve se revezar, movimentando a Bola com seu controle ENGLISH, enquanto o outro jogador tenta se colocar em frente da Bola com o seu controle VERTICAL.
11. Agora, Você está pronto para rebater a bola. Cada jogador deve usar seu controle ENGLISH para impedir que a Bola toque no outro jogador; e deve usar seu controle VERTICAL para tentar bater na Bola. O jogador que não acerta a Bola deve apertar seu botão RESET para recolocar a Bola em jogo.
12. Caso ambos os jogadores apertarem seus botões RESET ao mesmo tempo, a Bola pode não aparecer, ou pode flutuar no centro da tela. Aperte simplesmente apenas um botão RESET para prosseguir com o jogo.
13. Se um controle ENGLISH for girado até a posição extrema e um botão RESET apertado, a Bola pode estar acima ou abaixo da área normal de visão. Caso isto acontecer, recoloque o controle ENGLISH na posição vertical central e aperte os botões RESET um de cada vez até que a Bola apareça na tela.



OS ENVOLTÓRIOS

A maioria dos jogos usará um dos envoltórios fornecidos. Dois jogos completos de envoltórios estão incluídos. O tamanho maior deverá ser usado com televisores de 23 e 26 polegadas (diagonal). O tamanho médio destina-se a televisores de 17, 19, 20 e 21 polegadas (diagonal). Evidentemente, alguns dos jogos podem ser jogados sem envoltórios — sobre televisores menores.

A eletricidade estática manterá normalmente o envoltório em seu lugar sobre sua tela de televisão. Após o posicionamento do envoltório sobre a tela, use sua mão ou um pano macio a fim de encaixá-lo em seu lugar. Todavia, caso a carga estática não ocorrer (e pode não ocorrer devido às condições atmosféricas), há dois furos em cada envoltório, que lhe darão a possibilidade de usar uma fita adesiva para fixar o envoltório sobre a tela de seu televisor. Considerando que os envoltórios são projetados para se adaptarem às telas de televisores mais modernos e mais retangulares, você pode desejar aparar as pontas um pouco para adaptá-los melhor.

AGORA VOCÊ ESTÁ PRONTO PARA JOGAR

Escolha o Jogo que você deseja jogar. Instruções completas para este jogo estão incluídas na seção de **REGRAS DE JOGO**.

CUIDADOS

A SEREM DADOS A SEU ODYSSEY

Seu equipamento do jogo foi estruturado a fim de lhe proporcionar muitos anos de divertimento. Siga a orientação geral sugerida a seguir a fim de manter seu **SISTEMA ODYSSEY** nas melhores condições de funcionamento.

1. A Caixa de Jogo — As duas metades de sua Caixa de Jogo foram projetadas com um lugar especial para cada peça de seu equipamento de jogo. Sempre guarde seu equipamento de jogo na Caixa de Jogo no mesmo lugar que ocupava na embalagem original.

2. Os Envoltórios — Você deve manter os Envoltórios limpos e livres de poeira (eles podem ser espirrados levemente com um pano macio), e tome o cuidado especial para nunca dobrá-los.

3. A Unidade de Controle Principal — Tenha cuidado para que objetos estranhos não sejam inseridos dentro da fenda do Cartão de Jogo ou dentro dos soquetes dos cabos. Embora a Unidade de

Controle Principal seja fabricada de materiais fortes e resistentes, tente evitar a queda ou o mau uso da mesma. Limpe a caixa com um pano macio e úmido.

4. As Unidades de Controle do Jogador — Sempre desligue a corda de cada Controle do Jogador segurando a pega e não a corda. Os controles têm paradores embutidos para evitar a rotação completa e propiciar mais facilidade de jogo; consequentemente, não force os controles e não os vire rapidamente contra os paradores.

5. Os Cartões de Jogo — Os Cartões de Jogo devem ser mantidos limpos e devem sempre ser manipulados e inseridos de tal forma que não haja pressão lateral. Tenha um cuidado todo especial para que a folha de metal não fique danificada. Caso esta folha se estragar, não use o cartão, mas obtenha um novo cartão no seu distribuidor. *É importante lembrar* que o Cartão de Jogo é também o comutador de abastecimento de força; e, consequentemente, deve ser removido assim que terminar de jogar para evitar um desgaste excessivo da bateria.

6. O Cordão de Jogo — O Cordão de Jogo pode ser deixado encaixado no interruptor da Antena de jogo. Enrole o cordão para clima e coloque-o atrás do televisor ou pendure-o no INTERRUPTOR DA ANTENA DE JOGO. Quando remover o Cordão de Jogo da Unidade de Controle Principal, segure-o pela pega e não pela corda. Nunca arranque o cartão de jogo do seu soquete.

REGRAS DOS JOGOS

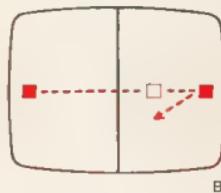
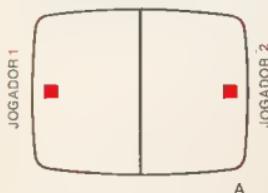
TÊNIS DE MESA

...o jogo básico Odyssey que desenvolve sua coordenação eletrônica.

ACESSÓRIOS DO JOGO

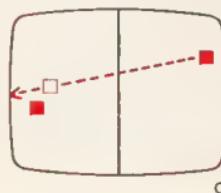


CARTÃO DO JOGO N.º 1



JOGADOR 2

B



C

MONTAGEM

1. Insira o CARTÃO DE JOGO N.º 1 na Unidade de Controle Principal.
2. Vire o Controle CENTER em sua Unidade de Controle Principal a fim de colocar em posição o traço vertical no meio da tela.
3. Vire o Controle SPEED em sua Unidade de Controle Principal para a ESQUERDA, posição que representa a velocidade mínima.

PREPARAÇÃO PARA O JOGO

1. (Fig. A). Ambos os jogadores usam seus controles HORIZONTAL e VERTICAL a fim de se colocar no lado extremo da tela de cada lado do traço branco. O jogador que se encontra no lado direito da tela deve ser controlado pela Unidade de Controle do Jogador da mão direita. Reciprocamente, o jogador esquerdo é controlado pela Unidade de Controle do Jogador da mão esquerda. Cada Jogador deve ficar do seu lado da rede. Seu vídeo representa agora uma quadra de TÊNIS DE MESA vista de cima, com a rede no centro e os jogadores de cada lado.
2. Ambos os jogadores colocam agora seu controle ENGLISH na posição vertical central.

3. (Fig. -B). Aperte o Botão Reset para pôr a bola em movimento. Quando a bola pula, afastando-se do seu oponente, ele usa seu Controle ENGLISH para dirigir a trajetória da bola (conforme descrito nas páginas 6 e 7).

OBSERVAÇÃO: No princípio, você poderá achar mais fácil usar apenas os Controles VERTICAL e ENGLISH para devolver a bola. A medida que você ficar mais habilidoso, Você achará mais competitivo acrescentar a ação HORIZONTAL.

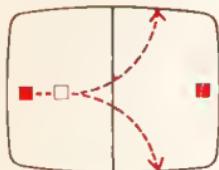
4. Os jogadores deveriam rebater a bola para lá e para cá até se acostumarem ao jogo e ao uso de seus Controles de Jogador. O Controle SPEED (velocidade) deveria também ser aumentado gradativamente a medida que você ficar mais hábil.

A PARTIDA

Para iniciar a competição, os jogadores devem rebater a bola para determinar quem terá direito ao saque. Para que a rebatida seja legal, a bola deve atravessar a rede três vezes. O SACADOR será o jogador que, por último, terá conseguido rebater a bola além da rede. O SACADOR saca por cinco vezes consecutivas, após o que seu oponente será o SACADOR para os cinco pontos subsequentes. Os jogadores continuam alternando-se sacando até o término da PARTIDA.

CONTAGEM DE PONTOS

(Fig. C). Um jogador marca um ponto quando seu oponente deixa de rebater a bola. O objetivo é de rebater a bola através do seu jogador e fazê-la ultrapassar seu oponente (à direita ou à esquerda da tela conforme mostrado).

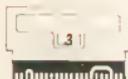


(Fig. D). Quando a bola é rebatida além do topo ou do fundo da tela, ela está "fita da mesa" e o ponto é perdido.

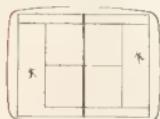
Um "GAME" é ganho pelo primeiro jogador que somar 21 pontos. A margem para a vitória deve ser, no mínimo, de dois pontos, por exemplo 21 a 19 ou o jogo continua até que uma margem de 2 pontos é alcançada por um dos jogadores.

TENNIS...

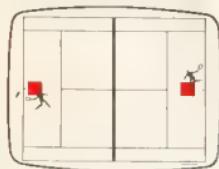
todas as emoções de Wimbledon! Você está jogando o tênis regulamentar sacando, rebatendo e marcando pontos!



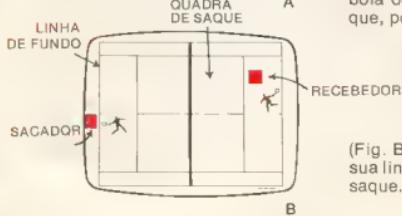
CARTÃO DE JOGO N.º 3



ENVOLTÓRIO DO JOGO



A



B

MONTAGEM

1. Insira o CARTÃO DE JOGO N.º 3 na Unidade de Controle Principal.

2. Coloque o Envoltório do TÊNIS sobre a tela.

3. O jogador que se encontra no lado direito da tela deve ser controlado pela Unidade de Controle do Jogador da mão direita. Reciprocamente, o jogador esquerdo é controlado pela Unidade de Controle do Jogador da mão esquerda. Cada jogador deve ficar do seu lado da rede.

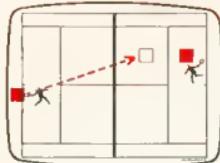
4. Ambos os jogadores colocam seu Controle ENGLISH na posição vertical central.

5. (Fig. A). Coloque os jogadores em posição e aperte o Botão Reset para iniciar o voleio do saque. Comece rebatendo em baixa velocidade e aumente a velocidade da bola a medida que você se acostumar com o jogo.

A COMPETIÇÃO

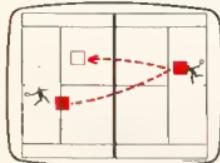
Para começar a competição, os jogadores devem rebater a bola para determinar quem sacará primeiro. Para que a rebatida seja legal, a bola deve atravessar a rede três vezes. O SACADOR será o jogador que, por último, terá conseguido rebater a bola além da rede.

(Fig. B). A posição do SACADOR é além da linha extrema à direita de sua linha-base. O RECEBEDOR deve se colocar fora de sua quadra de saque.



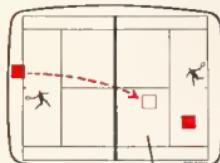
(Fig. C). Para que o Saque seja bom, a bola deve cair na quadra do saque. O SACADOR terá duas chances. Se falhar em ambas, ele perde o ponto.

C



(Fig. D). Se o Saque for bom, a bola está em jogo até que um dos jogadores falhe na rebatida. Os jogadores podem se mover em qualquer lugar em seu lado da rede *depois* do saque.

D



E

(Fig. E). O próximo SAOUE é feito pelo lado ESQUERDO da quadra. Quando um jogador ganha um ponto, a bola deve ser levada para o lado do SACADOR (use o Botão Reset). A posição de saque sempre começa no lado direito da linha-base do jogador e é alterada da direita para a esquerda depois de cada ponto ganho. No fim do primeiro "game", o outro jogador torna-se o SACADOR para o segundo "game". Os jogadores se revezam no saque até que um deles ganhe o "Set".

CONTAGEM DE PONTOS

"GAME" ... O SACADOR é quem conta os pontos e deve anunciar o escore após cada ponto. A contagem é feita da maneira seguinte:

LOVE	= 0 ponto
15	= 1 ponto
30	= 2 pontos
40	= 3 pontos
"GAME"	= 4 pontos

EXEMPLO: O jogador N.º 1 saca e ganha um ponto. Ele anuncia o escore "15-LOVE". Ele sempre anuncia seus próprios pontos em primeiro lugar. No segundo saque, seu oponente ganha um ponto. O jogador N.º 1 anuncia "15-ALL". A marcação de pontos continua até que um dos jogadores é proclamado vencedor do "GAME". Isto só acontece quando um dos jogadores ganha por dois pontos de diferença, como por exemplo "GAME-30". Se o escore atingir "40-ALL" o jogo prossegue até que um dos jogadores consegue dois pontos sucessivos.

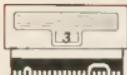
SET... O primeiro jogador que ganha seis "GAMES" ganha o "SET", mas deve ganhar por uma margem mínima de dois "games" sobre seu oponente.

MATCH... O primeiro jogador que ganhar 2 de 3 "sets" ganha a competição ("MATCH").

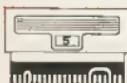
FOOTBALL

...uma competição intensa entre as Camisas Azuis e as Camisas Vermelhas para ganhar a Copa do Mundo ODYSSEY.

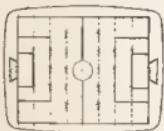
ACESSÓRIOS DO JOGO



CARTÃO DO JOGO N.º 3



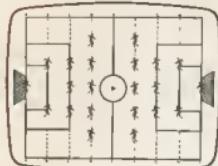
CARTÃO DO JOGO N.º 5



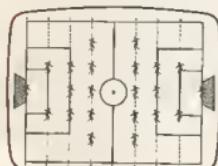
ENVOLTÓRIO DO JOGO



PLACAR LUMINOSO



A



B

MONTAGEM

1. Coloque o Envoltório de Futebol na tela.
2. Insira o Cartão de Jogo N.º 3 na sua Unidade de Controle Principal.
3. Coloque o Controle Speed (velocidade) na extrema esquerda. (O Controle de Velocidade pode ser regulado de acordo com a habilidade dos jogadores.)
4. Regule os mostradores do Placar em "0".

A COMPETIÇÃO

O objetivo do jogo é de movimentar a bola no campo através de uma série de jogadas e chutar a bola no gol para marcar um ponto. A fim de conseguir isto e chegar tão perto quanto possível da realidade do jogo, o jogo de Futebol da ODYSSEY é dividido em etapas separadas que correspondem às etapas no verdadeiro Futebol.

O jogo é dividido em 2 tempos de 15 minutos cada. Uma jogada começa quando a bola é trazida sobre a tela do televisor e uma tentativa é feita para passar a bola além de um adversário. A jogada termina quando um jogador consegue chutar a bola além de seu adversário e mandá-la no canto do gol na tela. O Envoltório do Jogo de Futebol tem nove linhas verticais de ataque ou defesa, identificadas pelas letras A... até I. Quando um time consegue chutar a bola além do seu oponente, ele tem direito de deslocar seu time uma linha para frente em direção à meta do oponente. O time perdedor, ao mesmo tempo, deve recuar seus jogadores uma linha mais perto de sua meta.

Os gols valem 1 ponto cada e só podem ser conseguidos quando o time que ataca está no campo de defesa do oponente.

Os jogadores decidem, na moeda, — cara ou coroa —, quem vai começar o jogo. O Time AZUL ganha, defende o gol à direita e começa o jogo. O outro jogador, o Time VERMELHO defende o gol à esquerda. O Time AZUL deve usar a Unidade de Controle de Jogador N.º 2, o Time Vermelho usa a Unidade de Controle de Jogador N.º 1. A saída é dada com um pontapé no centro do campo. (Ambos os jogadores deveriam sempre centralizar seus Controles de BOLA antes que a bola seja trazida sobre a tela.)

PONTAPÉ INICIAL

Para iniciar, o Time Azul deve colocar a luz de seu time no meio da linha "F" e o Time vermelho está colocado no meio da linha "D" (Fig. A). O Time Azul aperta seu Botão RESET. Quando a bola aparece na tela, o Time Azul deve manipular seu Controle de Bola de tal forma que a bola tocará primeiro seu jogador e, depois, se deslocará em volta de seu oponente. O Time Vermelho tentará, evidentemente, interceptar a bola e deslocá-la em volta do Time Azul, e assim por diante. O importante é que os jogadores só podem usar seus controles verticais. Durante o pontapé inicial, os jogadores permanecem em suas linhas de saída "D" e "F" respectivamente. A primeira jogada é completada no momento em que um dos jogadores consegue deslocar a bola em volta de seu oponente e atravessar sua linha de partida. O Time que consegue completar esta jogada com sucesso se desloca, então, uma linha em direção à meta de seu oponente e torna-se o time atacante para a jogada seguinte, enquanto o time perdedor recua de uma linha.

EXEMPLO

O Time Azul, alinhado na linha "F" conseguiu deslocar a bola em volta do Time Vermelho, indo para a esquerda. O Time Azul desloca seu time para a linha "E", enquanto o Time Vermelho tem que recuar para a linha "C" (Fig. B).

A bola deve sempre atravessar a linha que está sendo defendida. Caso a bola desapareça da tela, no topo ou no fundo da mesma, o arremesso lateral deve ser executado. Se um jogador usar seu Controle Horizontal, um tiro livre será dado a seu oponente. (O arremesso lateral e o tiro livre serão explicados mais tarde.)

1. O time que tiver perdido o lance anterior e que teve que recuar uma linha para trás, começará o lance seguindo apertando seu Botão RESET. Neste caso, a bola não deve forçosamente tocar seu próprio jogador quando aparecer na tela.

2. Quando um dos times passa a linha central e está se movimentando no campo de defesa de seu adversário, pode tentar consignar um gol. O gol é considerado legal no momento em que qualquer segmento da área amarela no gol se acende (brilha) quando a bola a atravessa.

3. O Time Vermelho pode, através de lances sucessivos, avançar para a linha "G", o Time Azul para a linha "C".

4. Se o Time Vermelho alcançar a linha "G" e conseguir êxito na jogada seguinte, o Time Vermelho tem o direito de usar ambos os Controles Verticais e Horizontais, enquanto estiver se movimentando no campo de defesa de seu adversário. Caso o time Vermelho perca, o jogo é reiniciado na linha "G" e somente o Controle Vertical pode ser usado. As mesmas regras se aplicam ao time Azul no momento em que ele chega na linha "C".

5. No momento em que o gol for consignado, o jogo recomeça, com os dois times voltando às suas posições de ataque e defesa no meio das linhas "D" e "F".

ARREMESSO LATERAL

Um Arremesso Lateral é dado quando a bola toca ou sai das linhas laterais. Ambos os jogadores têm que ficar nas mesmas posições da jogada anterior. O time que tiver tocado a bola por último deve, então, reiniciar o jogo trazendo a bola na tela e manobrando para que a bola toque a luz do outro time. O time que recebe a bola deve ficar parado até ser tocado pela bola, mas pode se colocar em qualquer ponto da linha de Zona. Um gol não pode ser chutado após um arremesso lateral antes que os dois times tivessem tocado na bola uma vez.

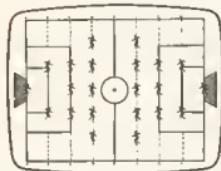
TIRO DIRETO

O tiro direto será dado ao time cujo adversário use ilegalmente seu Controle Horizontal ou não tenha se colocado corretamente na linha de ataque quando o jogo começou. O tiro direto será executado pelo adversário do faltoso. A cobrança do "Tiro Livre" é exatamente a mesma que a do "Arremesso Lateral" com a diferença que um gol pode ser consignado independentemente da posição dos times no campo se o time que recebe a bola pode chutar em gol após apenas um contato.

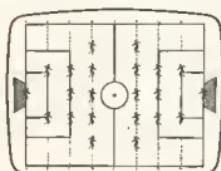
TIRO DIRETO A ONZE M DE DISTÂNCIA (PENALTY)

Caso um dos jogadores tocar o controle horizontal enquanto estiver jogando em sua própria área penal, o tiro livre de onze metros será dado a seu adversário. Este será executado da seguinte maneira:

1. Remova o Cartão de Jogo N.º 3 e insira o Cartão de Jogo N.º 5.
2. O Botão RESET do Controle de Jogador número 1 será apertado e mantido por alguns segundos a fim de colocar a bola fora da tela à direita.
3. Vire o Controle SPEED para a direita para a velocidade máxima.
4. Considerando que, devido a limitações técnicas, o tiro de onze metros só pode ser executado a partir do lado esquerdo do campo (Vermelho) o jogador que tem direito ao tiro de onze metros receberá o Controle de Jogador N.º 2 e o usará para colocar seu jogador no gol (Fig. C).
5. O time que se defende usa o Controle de Jogador N.º 1 e coloca seu jogador na linha do gol fará a área penal (Fig. C).
6. O jogador que está executando o tiro de onze metros aperta o Botão RESET no Controle de Jogador N.º 2 e dirige a bola, usando o controle da "Bola", através de um círculo no centro do campo e em direção ao gol no lado esquerdo (Fig. D). O goleiro tentará defender o tiro de onze metros. Ele só pode usar seu Controle Vertical no Controle de Jogador N.º 1. O defensor só pode se deslocar no sentido Vertical depois que a bola tiver passado a linha central do campo.
7. O tiro de onze metros é considerado legal e o gol válido somente se o jogador N.º 2 e a bola desaparecerem da tela. Se o Jogador N.º 1 desviar a bola, o tiro não é bem sucedido.
8. Após a consignação de um gol por tiro de onze metros, o gol é registrado no placar e o jogo recomeça.
9. A competição dura 30 minutos (dois tempos de 15 minutos cada).



C

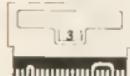


D

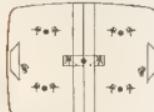
HOCKEY...

dispute a copa no Estádio Odyssey, enfrentando seu oponente, manobrando o disco de borracha (''puck'') e lutando para chegar à rede oposta!

ACESSÓRIOS DO JOGO



CARTÃO DO JOGO N.º 3



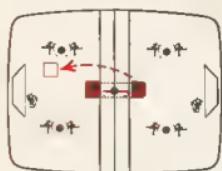
ENVOLTÓRIO DO JOGO



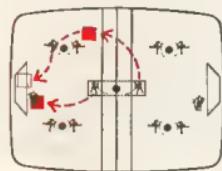
PLACAR DO
ESTÁDIO ODISSEY



A



B



C

MONTAGEM

1. Insira o CARTÃO DO JOGO N.º 3 na sua Unidade de Controle Principal.
2. Vire o controle SPEED regulando-o para a menor velocidade.
3. Coloque o Envoltório "HOOUEI" sobre a tela.
4. Cada jogador coloca seu Controle ENGLISH na posição vertical central.
5. (Fig. A). Os jogadores deslocam suas luzes nas posições centrais para início da competição ("Face-Off").
6. Aperte o Botão Reset para acionar o "PUCK". Este deve se deslocar para frente e para trás entre os centros. Um leve reajuste ENGLISH pode ser necessário para conseguir isto. Aumente gradativamente a velocidade do puck a medida que você adquire mais habilidade no jogo de HOOUEI.

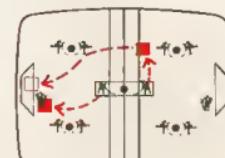
A COMPETIÇÃO

A competição começa com os dois jogadores frente a frente no centro da pista de gelo.

FRENTE A FRENTE PARA O INÍCIO DO JOGO: Ambos os jogadores começam com suas mãos afastadas dos controles e colocadas em cima da mesa, do chão ou do colo.

Na contagem de três, procure, rapidamente, acionar sua Unidade de Controle Principal para tentar empurrar o "PUCK" além do seu oponente (Fig. B). (Os jogadores se revezam na contagem para cada "FACE-OFF" (Reinício do jogo)).

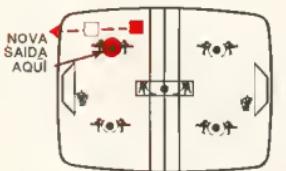
ARREMESSO À META: (Figs. C e D). O ataque deve ultrapassar a linha vermelha, dentro de campo do oponente, ANTES DE FAZER UM ARREMESSO À META válido; de outro modo, o goal será invalidado. Um novo FACE-OFF é feito no centro da pista de gelo. Outrossim, após a feitura de cada goal, há um novo "FACE-OFF".



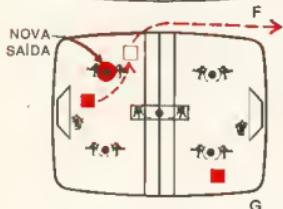
GOL ILEGAL — NOVA SAÍDA D
NO CENTRO DO CAMPO
("FACE OFF")



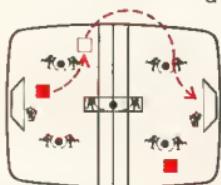
“ICING” (Fig. E). Se o PUCK atravessar a linha vermelha e passar além do canto da meta na tela sem entrar na rede, o PUCK é “GELADO” e uma nova saída é dada na ponta situada no campo de defesa do atacante.



(Fig. F). Se o PUCK entrar na rede, e se o atacante arremessou do campo defensivo do Oponente, a nova saída é feita no Círculo de Saída mais perto do local onde o PUCK fora arremessado.

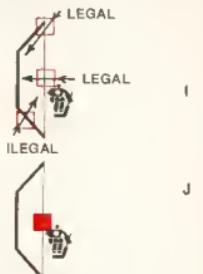


OFFSIDE: (Fig. G). Se o “PUCK” sair do topo ou do fundo da área do jogo e não voltar à quadra antes de alcançar a ponta do goal, é considerado OFFSIDE. A nova saída é dada no círculo de saída mais perto do ponto onde o Puck saiu do jogo.



OFF THE BOARD PASS: (Fig. H). Se o “PUCK” sair do topo ou do fundo da área do jogo e voltar à quadra antes de alcançar a ponta do goal na tela, é considerado um bom passe “Off the Board”.

PASSE LEGAL PARA FORA DA QUADRA



GOALS: (Fig. I). As redes coloridas do goal devem se iluminar para que o tento seja válido. O puck não pode entrar no goal através da linha preta. A contagem do escore é de um ponto para cada goal. Para que o goal seja considerado legal, o PUCK tem que entrar na rede de uma das maneiras mostradas.

PENALIDADE: (Fig. J). Se o goleiro entrar na sua própria área de rede colorida enquanto defende sua meta, é uma FALTA. O Goleiro faltoso deve então usar somente uma mão no seu Controle de Jogador para as duas jogadas seguintes.

A COMPETIÇÃO: A COMPETIÇÃO se compõe de três TEMPOS. Cada TEMPO é limitado a 20 jogadas. Uma nova jogada é considerada iniciada cada vez que o botão RESET é apertado. Use o Placar para acompanhar o andamento das jogadas.
(Coloque fita fosca sobre o Placar. O escore marcado a lápis pode ser apagado.)

O GOLEIRO ENTROU EM SUA PRÓPRIA META—FALTA

ESQUI...

... seja o esquiador mais veloz ladeiras a baixo.

O roteiro é planejado para se adaptar a esquiadores principiantes, intermediários e adiantados.

Enquanto você esquia, ladeira a baixo em grande velocidade, passando para dentro e para fora das bandeiras e dos obstáculos da rota, você tem que se esforçar em precisão e equilíbrio a fim de tentar ganhar a corrida, seja pelo método de tempo ou de pontos (para 1 ou mais jogadores).

ACESSÓRIOS DO JOGO

CARTÃO DE JOGO N.º 2



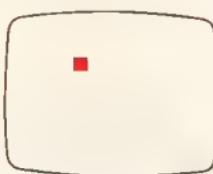
ENVOLTÓRIO DO JOGO

MONTAGEM

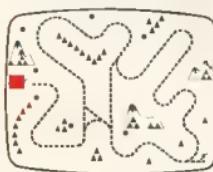
1. Insira o CARTÃO DE JOGO N.º 2 na Unidade de Controle Principal.
2. (Fig. A). Use seus controles para levar um dos jogadores fora da tela.
3. Coloque o Envoltório do ESQUI sobre a tela.
4. (Fig. B). Coloque o restante da luz atrás do perfil do esqui no ponto de partida do roteiro.
5. Escolha a trilha na qual você pretende esquiar.

— ... A Trilha de St. Moritz (Fig. C). A trilha do principiante, planejada para o "esquiador" novato, com todas as bases necessárias para desenvolver a confiança e habilidade para enfrentar as trilhas mais compridas.

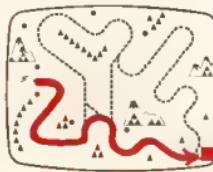
... A Trilha de Aspen (Fig. D). A trilha intermediária, maior que a trilha de St. Moritz, e apresentando um número maior de riscos e obstáculos — um verdadeiro desafio para o "esquiador de fim de semana!"



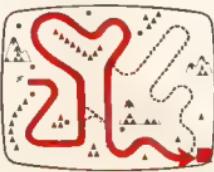
A



B



C



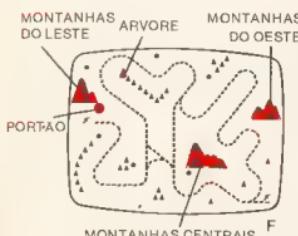
D



E 1



E 2



F

— ... A Trilha Olímpica (Fig. E). A trilha para os adiantados, que é a maior e a mais difícil, requerendo uma velocidade máxima, perícia e precisão.

A COMPETIÇÃO

Há duas modalidades de competição. Para começar a competição em qualquer uma das duas modalidades, um dos jogadores deve anunciar a partida do "esquiador" (1, 2, 3, já). O "esquiador" então começa a descida trilha a baixo. Quando o "Esquiador" completa seu percurso o(s) outro(s) competidores seguem trilha a baixo. Os controles HORIZONTAL e VERTICAL são usados para orientar o "esquiador". Depois que cada "esquiador" termina três percursos, o escore é computado.

I — MÉTODO POR PONTOS

(Fig. F). Cada vez que você sai da trilha (luz não visível), você recebe uma penalidade de 5 pontos, mais as seguintes penalidades:

Se você acender um portão	10 Pontos
Se você acender uma árvore	15 Pontos
Se você acender	
A Montanha à Leste	25 Pontos
A Montanha Central	30 Pontos
A Montanha à Oeste	25 Pontos

O Jogador que tiver o *menor* número de pontos ganha.

II — MÉTODO POR TEMPO

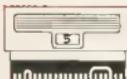
Corra contra o ponteiro de segundos de seu relógio. Cada vez que sua luz sai da trilha, acrescente 1 segundo a seu tempo, **MAIS** as seguintes penalidades de tempo:

Se você acender um portão	Acrescente 2 Segundos
Se você acender uma árvore	Acrescente 3 Segundos
Se você acender a Montanha Leste, a Montanha Central ou a Montanha Oeste, você é desclassificado daquela etapa. O Jogador que fizer o <i>melhor</i> tempo ganha a competição.	

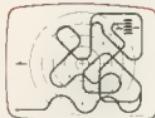
SUBMARINO...

Leve seu comboio para um porto seguro, navegando através de águas perigosamente infestadas de submarinos! (para 2 ou mais participantes).

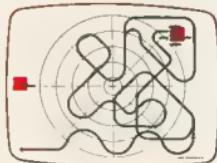
ACESSÓRIOS DO JOGO



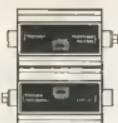
CARTÃO DO JOGO N.º 5



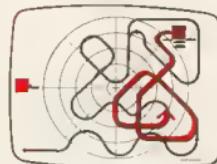
ENVOLTÓRIO DO JOGO



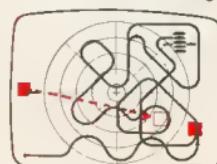
A



B



C



D



E

MONTAGEM

1. Insira o Cartão de Jogo N.º 5 na sua Unidade de Controle Principal.
2. Coloque o Envoltório SUBMARINO sobre a tela.
3. Ambos os jogadores colocam seus Controles ENGLISH na posição vertical central.
4. (Fig. A). O Jogador à esquerda, o Jogador N.º 1, é o CAPITÃO DO SUBMARINO e toma sua posição em seu submarino. O Jogador à direita, o Jogador N.º 2, é o COMANDANTE DO COMBOIO e assume sua posição à frente de sua frota.
5. (Fig. B). Ambas as unidades de controle são colocadas juntas conforme mostrado.

A COMPETIÇÃO

(Fig. C). Usando seus Controles HORIZONTAL e VERTICAL, o COMANDANTE DO COMBOIO dirige seus navios (um número ilimitado é representado pelos navios no envoltório do jogo) ao longo das rotas de mares azuis.

(Fig. D). O CAPITÃO DO SUBMARINO lança seus torpedos, apertando seu botão RESET. Ele dirige a trajetória do torpedo rumo ao comboio mediante seu controle ENGLISH.

(Fig. E). Quando um navio é atingido, tanto o navio atingido quanto o torpedo desaparecem da tela. O CAPITÃO DO SUBMARINO recarrega seu tubo de torpedos apertando o botão RESET do COMANDANTE DO COMBOIO. O CAPITÃO DO SUBMARINO vai contando, em voz bem alta, o número de navios atingidos por torpedos ou minas. Se o comboio sair da rota, isto significa que esbarrou em minas, e um dos navios está perdido.

(Fig. F). Quando o comboio alcança o fim da Rota Marítima e sai da tela, significa que chegou em porto seguro. O COMANDANTE DO COMBOIO incumbe-se de mais 2 missões e, depois, os jogadores trocam os controles. O VENCEDOR é o CAPITÃO DE SUBMARINO que atingir o maior número de navios nas 3 missões — por torpedos ou minas.



F

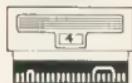
OBSERVAÇÃO:

O CAPITÃO DO SUBMARINO não marca ponto se apagar os NAVIOS DO COMBOIO DO COMANDANTE enquanto estiver trazendo o torpedo de volta para o lado Esquerdo da tela. Caso isto acontecer, a competição é interrompida até que o COMANDANTE DO COMBOIO recenda seu navio apertando seu Botão RESET.

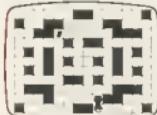
GATO E RATO...

Será que o ratinho esperto poderá iludir o irritadiço gato? Uma brincadeira hilariante de somar e esconde-esconde (para 2 ou mais participantes).

ACESSÓRIOS DO JOGO



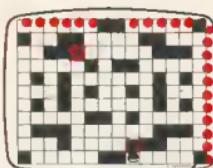
CARTÃO DO JOGO N.º 4



ENVOLTÓRIO DO JOGO



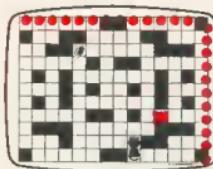
NÚMEROS ADERENTES



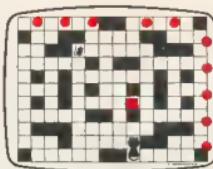
A
CASA DO RATO



B



C



D

MONTAGEM

1. Insira o CARTÃO DO JOGO N.º 4 na sua Unidade de Controle Principal.
2. Coloque o Envoltório do GATO e RATO sobre a tela.
3. (Fig. A). Coloque os números (da Folha de Acessórios) sobre o Envoltório.
4. O Jogador N.º 1, o da esquerda, é o GATO. O Jogador N.º 2, o da direita, é o RATO.
5. Usando os Controles HORIZONTAL e VERTICAL, dirija a luz do RATO sobre o perfil do RATO e a luz do GATO sobre o GATO. (Fig. A). O quadradinho azul no canto inferior direito é a "Casa do Rato". Os outros quadradinhos azuis representam paredes e móveis.

A COMPETIÇÃO

A competição começa quando um dos jogadores conta até 3 em voz alta.

(Fig. B). O RATO deve chegar a sua casa sem ser apanhado pelo GATO. Por outro lado, o GATO tenta pegar o RATO tão rapidamente quanto pode. Nem o GATO nem o RATO podem entrar nos quadradinhos azuis. Se qualquer um dos jogadores atravessa um quadrado azul, deve imediatamente voltar a seu ponto de partida (perfil do GATO ou do RATO) antes de reiniciar a perseguição. A luz do RATO se apagará se for apanhado pelo GATO.

A competição é, então, interrompida.

CONTAGEM DE PONTOS

(Fig. C). No ponto de intercepção onde o GATO apaga o RATO, os pontos acumulados pelo GATO para a tentativa são anotados numa folha de papel. Cada quadradinho tem um valor em pontos, valor esse obtido pela soma dos números nas colunas vertical e horizontal, conforme mostrado: o jogador GATO apagou o RATO num quadradinho cujo valor em pontos é 19. (Fila de cima 11, Coluna lateral 8). O RATO então recebe 19 pontos para esta etapa. O RATO marca 30 pontos se conseguir chegar até a CASA DO RATO sem ser apanhado. O RATO tem direito a 3 tentativas para um "Set", após o que os jogadores trocam de controles e o oponente torna-se o RATO. O jogador que somar o maior número de pontos em suas 3 tentativas no papel do RATO é o vencedor.

VARIAÇÃO DA BRINCADEIRA

(Fig. D). Remova todos os números ímpares do Envoltório do Jogo. A brincadeira é a mesma que antes, salvo quando o RATO é apanhado num quadradinho sem número. Neste caso o seu escore é zero.

CASA ASSOMBRADA...

O detetive tateia na escuridão acumulando todas as pistas possíveis que poderão levá-lo à descoberta do tesouro escondido no último andar da casa assombrada. Brincadeira para todas as idades (para 2 ou mais participantes).

ACESSÓRIOS DO JOGO



CARTÃO DO JOGO N.º 4



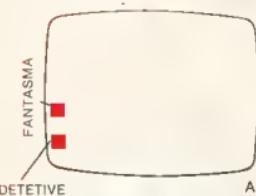
ENVOLTÓRIO DO JOGO



30 CARTÕES DE PISTAS



13 CARTÕES MENSAGENS SECRETAS



MONTAGEM

1. Insira o CARTÃO DE JOGO N.º 4 na Unidade de Controle Principal.
2. O jogador à esquerda, o Jogador N.º 1, é o DETETIVE. O jogador à direita, o Jogador N.º 2, é o FANTASMA. Coloque as luzes do DETETIVE e do FANTASMA em posição (Fig. A).
3. Coloque o Envoltório da CASA ASSOMBRADA sobre a tela.
4. Misture os Cartões de MENSAGENS SECRETAS e coloque-os, virados, em frente ao DETETIVE. Arrume os CARTÕES DE PISTAS por ordem numérica e coloque-os em frente ao FANTASMA com o cartão número um em cima.

O FANTASMA SE
ESCONDE ATRAS
DE UMA PISTA
E DESAPARECE



A COMPETIÇÃO

Enquanto o DETETIVE vira a cabeça, o FANTASMA dirige sua luz atrás de qualquer uma das pistas exceto atrás do morcão no terceiro andar. As pistas são os objetos transparentes na casa, fora as janelas (Fig. B). O FANTASMA, agora, faz desaparecer sua luz, tirando a Unidade de Controle do DETETIVE, e dirige a luz do DETETIVE em direção à luz do FANTASMA. Quando as duas luzes se encontram, a luz do FANTASMA se apagará. Agora, o FANTASMA está escondido, fora de foco. O jogador FANTASMA então devolve a luz do DETETIVE para a porta dianteira da casa conforme mostrado. (Fig. B). O FANTASMA, agora, manda o DETETIVE se virar de costas.



C



D



E

O DETETIVE TEM QUE
CONTORNAR O FANTASMA
QUE SE REVELA NESTE
EXEMPLO (NO LUSTRE)

O DETETIVE

está agora pronto para entrar dentro da casa, pedindo a devolução de sua Unidade de Controle. Ele deve juntar as pistas em sua ordem certa. (Fig. C). O FANTASMA, que está segurando os CARTÕES DE PISTAS, guiará o DETETIVE em sua busca de todas as pistas, anuncmando cada uma que o DETETIVE deve acender. O FANTASMA inicia a orientação do DETETIVE virando o CARTAO DE PISTA N.º 1 e anuncmando LANTERNA. Se a pista for acesa pelo DETETIVE, o FANTASMA coloca este cartão, virado para cima, em frente ao DETETIVE. O CARTAO DA PISTA N.º 2 é virado e anunciado pelo FANTASMA. A brincadeira continua com o FANTASMA anunciendo cada posição de pista que o DETETIVE deve acender.

Caso o DETETIVE acender uma pista fora da seqüência, isto será considerado um trabalho policial mal feito e o DETETIVE não receberá nenhuma das pistas pelas quais passou. A busca do DETETIVE prossegue a partir do ponto que ele acabou de acender por engano. Se o DETETIVE revelar sua posição numa janela acendendo-a, ele deve voltar à posição de sua última pista e devolver aquele Cartão de Pista ao FANTASMA (Fig. D). Quando o DETETIVE se aproxima da pista localizada imediatamente antes do esconderijo do FANTASMA, o FANTASMA revela seu esconderijo apertando o Botão RESET, e diz "Boo"! O FANTASMA permanece no seu esconderijo até que o DETETIVE termine sua busca de todas as pistas.

O DETETIVE deve tomar muito cuidado para não se aproximar demasiadamente do FANTASMA... ou o FANTASMA desaparecerá e, como penalidade, O FANTASMA tomará a metade dos Cartões de Pista que o DETETIVE terá ganho. Os CARTÕES DE PISTA devolvidos ao FANTASMA devem sempre ser os de numeração mais baixa. O DETETIVE deve iludir o FANTASMA contornando-o (Fig. E).

MENSAGENS SECRETAS

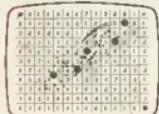
O DETETIVE pega um *cartão de mensagem secreta* quando ele alcança a carta misteriosa na mesa do 3.º andar. Ele deve seguir as instruções contidas no cartão. Se for instruído para voltar para a posição de uma pista anterior, ele volta a esta posição, e a brincadeira continua, com o DETETIVE acendendo novamente as pistas na mesma seqüência que a anterior. (Ele, agora, tem a oportunidade de descobrir pistas anteriormente desaparecidas por ele.) Se a posição da pista for aquela na qual o FANTASMA está escondido, o DETETIVE perde a metade de seus Cartões de Pista (Sempre contando a partir da entrada da casa assombrada).

Quando o DETETIVE alcança o Tesouro, ele conta seus Cartões de Pista. Agora, é a vez do jogador seguinte fazer o papel do DETETIVE. A brincadeira começa como antes. Escreva seu escore a fim de não esquece-lo.

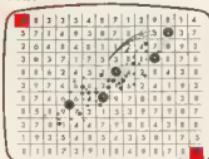
O jogador que juntar o maior número de CARTÕES DE PISTA é o melhor DETETIVE.

ANALÓGICA...

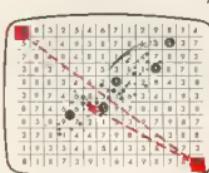
ACESSÓRIOS DO JOGO



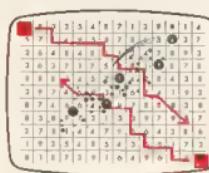
PAR



IMPAR A



B



C

uma corrida espacial através do labirinto numérico de uma galáxia esquematizada por computador. Uma brincadeira de somar eletrônica fascinante para todas as idades! (Para 2 jogadores)

CARTÃO DO JOGO N.º 3

ENVOLTÓRIO DO JOGO

FICHAS DO JOGO (use 16 fichas)

MONTAGEM

1. Insira o CARTÃO DE JOGO N.º 3 na sua Unidade de Controle Principal.
2. Coloque o Envoltório ANALÓGICO sobre a tela.
3. Coloque o controle de VELOCIDADE no mínimo.
4. (Fig. A). Usando os Controles HORIZONTAL e VERTICAL, o jogador à esquerda, o Jogador N.º 1, vai para o planeta PAR. O Jogador à direita, o Jogador N.º 2, vai para o planeta IMPAR.
5. Ambos os jogadores colocam seus controles ENGLISH na posição vertical central.

A COMPETIÇÃO

(Fig. B). Os jogadores estabelecem um contato interstelar acionando seus aparelhos de transmissão de raios de luz. (O botão RESET é apertado e a luz pula diagonalmente entre os dois jogadores. Use o controle ENGLISH para determinar a direção certa da luz).

Os jogadores decidem, na moeda — cara ou coroa —, quem vai partir primeiro. O Jogador do planeta PAR tenta chegar ao planeta IMPAR antes que o jogador do planeta IMPAR chegue ao planeta PAR.

Se o Jogador do planeta IMPAR começar o jogo, ele só pode se deslocar para um quadrinho IMPAR. Se o jogador do planeta PAR iniciar o jogo, só pode se deslocar para um quadrinho PAR.

(Fig. C) Os jogadores podem se mover de um quadrinho em qualquer direção, horizontal ou vertical. Eles podem, sob circunstâncias especiais, se deslocar numa direção diagonal. Isto será explicado mais tarde (na página 23).

A norma a ser seguida para a seqüência das etapas do jogo é a seguinte: O jogador PAR só pode se deslocar para um quadradinho cujo número combina com o quadradinho do último movimento do jogador IMPAR para somar um número PAR. O jogador IMPAR só pode se deslocar para um quadradinho cujo número totaliza um número IMPAR quando somado ao quadradinho do último movimento do jogador PAR.

EXEMPLO: IMPAR joga primeiro

IMPAR: Desloca-se para três

PAR: Desloca-se para cinco ($3 + 5 = 8$)

IMPAR: Desloca-se para seis ($5 + 6 = 11$)

PAR: Desloca-se para dois ($6 + 2 = 8$)

Etc... Etc...

OBSERVAÇÃO: Cada jogador deve somar os números em voz alta antes de se deslocar.

Cada jogador usa seu controle ENGLISH para manter o contato interestrelar. Se o jogador que tem o controle do raio interestrelar perder o contato, ele deve voltar 1 espaço e seu oponente recebe uma Ficha Diagonal que lhe dá direito a um deslocamento em diagonal a qualquer momento durante o jogo. (Use o botão RESET para reativar o raio).

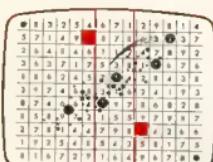
(Fig. D). Uma vez que os jogadores se acham dentro de 3 colunas verticais de um para o outro, o contato Interestrelar torna-se desnecessário e o raio pode desaparecer da tela.

(Fig. E). Quando um jogador passa através do Cinturão Planetário, ele recebe uma Ficha Diagonal para cada vez que ele toca um dos cinco planetas. Os jogadores não podem ocupar o mesmo quadradinho ao mesmo tempo.

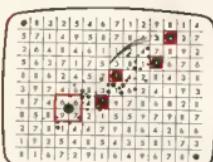
O primeiro jogador que alcançar o planeta de seu oponente ganha o jogo.

VARIAÇÃO DO JOGO:

Use a luz interestrelar para contar o tempo de cada jogada. Cada jogador deve anunciar sua jogada dentro de quatro percursos do raio; se não o fizer, perde uma vez. Todas as outras regras permanecem as mesmas.



D

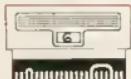


E

ROLETA...

toda a ação do cassino de Monte Carlo!
Faça sua aposta e tente quebrar a banca! (Para 2 ou mais jogadores)

ACESSÓRIOS DO JOGO



CARTÃO DO JOGO N.º 6



ENVOLTÓRIO DO JOGO



TABULEIRO DE ROLETA



PRETAS AMARELAS VERMELHAS



DINHEIRO DO JOGO

MONTAGEM

1. Insira o CARTÃO DO JOGO N.º 6 na Unidade de Controle Principal.
2. Coloque o Envoltório ROLETA na tela.
3. Os jogadores dividem as fichas e cada um recebe Cr\$ 1000,00 em dinheiro de jogo.

pretas — Cr\$ 5,00
amarelas — Cr\$ 10,00
vermelhas — Cr\$ 50,00

Um dos jogadores é o BANQUEIRO e assume a responsabilidade do pagamento das apostas.

COMO APOSTAR

Os jogadores apostam colocando suas fichas sobre o Tabuleiro da Roleta. Várias modalidades de apostas são possíveis e os valores correspondentes a cada modalidade é indicado no Tabuleiro da Roleta (Vide página 25 para a explicação).

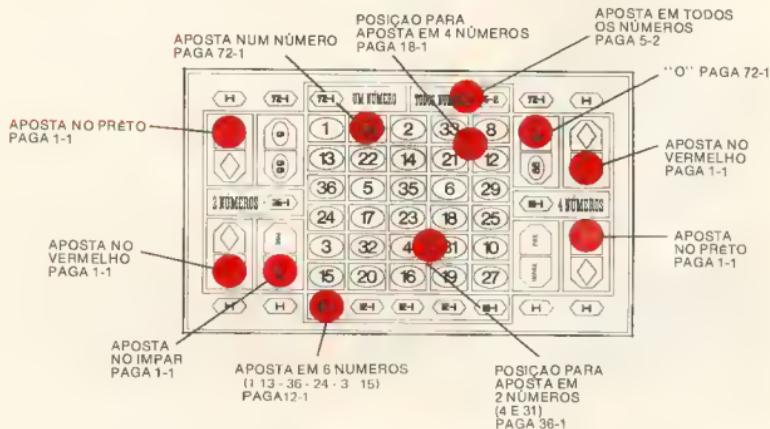
- Para apostar num número, cubra o número inteiro com uma ficha
- Para apostar em dois números, coloque a ficha entre os dois números.

- Para apostar em quatro números, coloque a ficha de forma a cobrir os cantos dos quatro números.
- Para apostar em seis números, coloque uma ficha no fim da fila dos números, conforme mostrado.

Você pode apostar em: branco ou vermelho

e
par ou ímpar
e
0 e 00

A ILUSTRAÇÃO ABAIXO MOSTRA A COLOCAÇÃO CERTA DA FICHA
PARA AS VÁRIAS MODALIDADES DA APOSTA



O JOGO

Apenas o Controle de Jogador N.º 2 é usado para jogar Roleta. Em primeiro lugar, seus circuitos eletrônicos são "embaralhados": o BANQUEIRO aperta o Botão RESET e oferece o controle VERTICAL ou HORIZONTAL para qualquer um dos jogadores, o qual, então, vira ao acaso este controle específico, com os olhos fechados. O mesmo processo é seguido para o outro controle (vertical ou horizontal).

O BANQUEIRO pode apresentar o controle em *qualquer* posição. (Do lado certo para cima, de lado, ou virado ao avesso). É importante que as posições dos mostradores sejam deixadas ao acaso. O BANQUEIRO, então, solta o Botão RESET e deixa a bola cair em seu lugar sobre a roda. Se a bola não aparecer no Envoltório da Roleta, o BANQUEIRO "embaralha novamente" seus circuitos eletrônicos. Se a bola cair na casa "0" ou "00", a casa ganha todas as apostas de um-por-um.

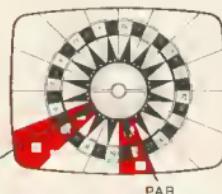
Boa sorte!

AS SEGUINTESS ILUSTRAÇÕES MOSTRAM ALGUMAS DAS COMBINAÇÕES QUE GANHARIAM AS APOSTAS FEITAS NO TABULEIRO DA ROLETA

GIRE NOVAMENTE

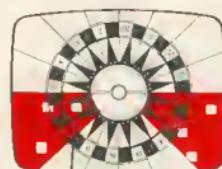


Se a bola cair no centro do círculo vermelho, ela é considerada fora de jogo e os circuitos eletrônicos na unidade de controle são "novamente embaralhados"



IMPAR
PAR

Apostas Impar-Par. Pontos alternados simples e duplos aparecem nos pontos amarelos da roda da roleta. Estes indicam áreas de apostas *ímpar* e *par*. Uma bola caindo em qualquer das localizações indicadas na ilustração ganharia.



PRETO
VERMELHO

O resultado de uma aposta Preto/Vermelho é indicado pela cor do setor onde a bola cair.

A FAIXA PRETA INDICA O
SEGMENTO PRETO CERTO

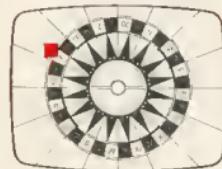
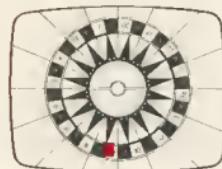


Ilustração mostrando apostas vencedoras para...

Apostas de Par e Vermelho.

- Toda aposta de um número, dois números, quatro números, seis números, ou todas as apostas em números que incluem o número 4 são vencedoras. (conf. ilustração).
- As apostas em números pares vencem.
- As apostas em Vermelho vencem.



OS NÚMEROS DAS APOSTAS
SAO 12 E 29

Aposta em dois números

Se uma bola cair entre dois números, ambos os números ganham. Nesta ilustração, os números 12 e 29 ganham.

ESTADOS...

Um labirinto divertido de charadas e rimas que ajudam você a aprender os estados e suas capitais! (Para 2 ou mais participantes.)

ACESSÓRIOS DO JOGO

CARTÃO DO JOGO N.º 6



ENVOLTÓRIO DO JOGO



50 CARTÕES DE ESTADOS

ESTADOS E CAPITAIS (PASTAS DE RESPOSTAS)

MAPA DE ESTUDO DOS ESTADOS

(Observação: A fim de que uma área maior de jogo possa ser vista, Hawaii e Alaska foram colocados na extrema esquerda da parte inferior — no Envoltório e no Mapa de Estudo dos Estados).

MONTAGEM

1. Insira o CARTÃO DE JOGO N.º 6 na Unidade de Controle Principal.
2. Coloque o Envoltório dos ESTADOS na tela.
3. (Fig. B). Arranje os CARTÕES DE ESTADOS em grupos de cores que combinam.



A COMPETIÇÃO

Decidam quem será o primeiro DESAFIANTE (o primeiro a responder). Apenas o Controle do Jogador N.º 2 é usado no jogo dos Estados. Seus circuitos eletrônicos são "embaralhados" pelo oponente do



B



C

DESAFIANTE. O DESAFIANTE aperta e segura o Botão RESET do Controle do Jogador N.º 2 enquanto oferece os controles VERTICAL e HORIZONTAL a seu oponente que deverá estar de olhos fechados. Seu oponente vira o Controle HORIZONTAL e o Controle VERTICAL em posições ao acaso, "embaralhando" desta forma os circuitos eletrônicos. O DESAFIANTE, então, pede a seu oponente para abrir os olhos e solta o Botão RESET. O Indicador de luz flutuará na tela (Fig. B). Quando a luz pára, o DESAFIANTE tenta identificar o estado ou estados sobre os quais a luz parou. Sua resposta é verificada, encontrando o cartão do estado no qual ele aterrissou. (Um ponto de luz indicará o estado). Ele, então, vira o(s) cartão(ões) para ver se a sua resposta está certa.

Se o DESAFIANTE acerta o nome do estado ou estados, ele recebe o cartão daquele estado (ou estados). Se uma luz cair no envoltório, mas fora de qualquer dos estados, o DESAFIANTE pode usar seu Controle HORIZONTAL ou VERTICAL para deslocar sua luz sobre o primeiro estado que, até então, ainda não tenha saído (Fig. C). Se ele identificar corretamente o estado, ele ganha o cartão daquele estado. Agora, é a vez do outro participante de tornar-se o DESAFIANTE, e os circuitos eletrônicos do Controle de Jogador são "novamente embaralhados".

Quando o desafiante aterrissa num estado já ganho por seu oponente, ele desafia seu oponente para a posse daquele estado. O dono do Estado pergunta a seu DESAFIANTE qual a capital contida no cartão daquele estado. Se o DESAFIANTE responder corretamente, ele ganha a posse do cartão de seu oponente. As respostas estão na passa de "ASSUNTOS DE ESTADO".

BONIFICAÇÃO REFERENTE AOS GRANDES LAGOS



D

O JOGADOR ACENDEU
UM PEIXE NUM DOS GRANDES
LAGOS

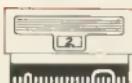
Se o DESAFIANTE fiscar um peixe nos Grandes Lagos e acertar o nome do lago, ele ganha o direito de sair à procura de um Estado Livre dentre os cartões de estados. (Um peixe é fiscado quando um círculo num dos Grandes Lagos é aceso pela luz do DESAFIANTE (Fig. D). O cartão do Estado Livre é posseção permanente e não é sujeito a desafio por toda a duração do jogo. O vencedor é o Jogador que tem o maior número de cartões quando todos os 50 Estados saírem.

Variações do Jogo: O vencedor seria o que conseguir primeiro;

- A. 35 Estados
- B. 25 Estados
- C. 15 Estados

SIMÃO DIZ...

uma brincadeira divertida para pré-escolares que desenvolve a coordenação manual e visual, e ajuda as crianças a identificar as partes do corpo associando-se com as palavras impressas (Para 2 ou 3 participantes)



CARTÃO DO JOGO N.º 2



ENVOLTÓRIO DO JOGO



28 CARTÕES "SIMÃO DIZ"

MONTAGEM

1. Insira o CARTÃO DO JOGO N.º 2 na Unidade de Controle Principal.
2. Coloque o Envoltoório "SIMÃO DIZ" na tela.
3. Os jogadores escolhem uma imagem (Garoto ou Garota) e devem focalizar com sua luz esta imagem durante toda a brincadeira.
4. (Fig. A). Cada jogador desloca sua luz sobre sua caixa, como ilustrado.
5. Os cartões "SIMÃO DIZ" são então embaralhados e colocados em frente a um terceiro jogador, que é "O Simão".



A



B

A COMPETIÇÃO

(Fig. B). SIMÃO vira o primeiro cartão do baralho e anuncia: "Simão diz, vá para seu cotovelo". O jogador n.º 1 e o jogador n.º 2 vão para seus cotovelos. O primeiro jogador a alcançar o cotovelo ganha o cartão do "cotovelo". Se o SIMÃO determinar que houve empate, o cartão é colocado no fim do baralho.

Se "O SIMÃO" não disser "Simão diz" os jogadores não devem se deslocar. Se um Jogador se desloca, ele deve devolver um cartão "Simão diz" ao baralho. O Jogo continua até o baralho se esgotar. O jogador que juntar mais cartões ganha o jogo.

REGULAMENTO PARA DOIS JOGADORES

Dois jogadores se revezam virando os cartões. Na contagem de três, eles acionam rapidamente suas luzes para focalizar o cartão que acabou de ser virado. O Jogador que chegar primeiro ganha o cartão. Se houver empate, o cartão é recolocado no fim do baralho. O jogador que conseguir juntar um maior número de cartões ganha o jogo.

LISTA DE VERIFICAÇÃO DE DESEMPENHO

Caso seu **ODYSSEY** não esteja funcionando direito, esta Lista de Verificação de Desempenho lhe ajudará para verificar a necessidade ou não de conserto.

1. Caso Você não consiga a imagem de um jogador na sua tela de televisão quando um Cartão de Jogo é inserido na sua Unidade de Controle Principal...

A. Gire os controles **HORIZONTAL** e **VERTICAL** em ambas as Unidades de Controle de Jogador. Se as imagens dos jogadores não aparecerem na tela, continua a verificação.

B. Verifique se o Seletor de Canais do seu televisor foi colocado no canal apropriado, conforme indicado pelo Interruptor de Canais na sua Unidade Controle Principal (Vide pág. 3)

C. Verifique se o Cartão do Jogo está corretamente inserido, com o número virado para fora, e que está bem encaixado em toda a sua extensão.

D. Verifique se a peça corrediza no Interruptor da Antena de Jogo está na posição "Game" e que o Interruptor da Antena de Jogo foi corretamente instalado.

E. Verifique se o Cordão de Jogo está encaixado no soquete existente no topo do Interruptor da Antena de Jogo e na parte traseira da Unidade de Controle Principal.

F. Verifique as pilhas na sua Unidade de Controle Principal para ver se estão corretamente instaladas. Também, se seu aparelho estiver funclonando por algum tempo, as baterias podem estar fracas e deveriam ser trocadas.

2. Se a projeção na tela de seu televisor estiver deformada ou misturada, então o problema pode ser uma regulagem dos controles da televisão...

A. Verifique se Você está no canal apropriado para a operação do jogo.

B. Ligue a televisão a um canal conhecido e o Interruptor da Antena de Jogo na posição de TV. Regule os controles da televisão até obter uma imagem normal.

C. Se conseguir uma imagem normal, ligue novamente na posição de jogo e ajuste a televisão no canal apropriado no qual **ODYSSEY** é usado. Regule a sintonia fina VHF em seu televisor.

3. Se Você tiver problemas apenas com um jogo...

A. Verifique suas instruções de jogo para ter certeza que Você está usando o Cartão de Jogo apropriado e que este está corretamente inserido na sua Unidade de Controle Principal.

B. Verifique seus Cartões de Jogo para ver se há algum defeito visível no mesmo.

JOGOS E MATERIAL DE REPOSIÇÃO

Caso um Envoltório ou um Cartão de Jogo se danifar ou se extraviar, entre em contato com seu revendedor autorizado para peças de reposição.

GARANTIA

Planil Com. Ind. Eletrônica Ltda. (Rua Pedro Alves 143 — RJ) garante seu simulador eletrônico de jogo **ODYSSEY** ao comprador original contra defeitos de material e mão-de-obra por três meses a partir da data da compra, sob as seguintes condições:

Os sistemas inoperantes **ODYSSEY** que estão sob garantia (A Unidade de Controle Principal, duas Unidades de Controle de Jogador, O Interruptor da Antena de Jogo, o

Cordão de Jogo e os Cartões de Jogo) devem ser entregues ao Revendedor autorizado para inspeção. Qualquer sistema julgado ineficiente será substituído por uma nova peça.

As peças de reposição fornecidas durante o período de garantia serão garantidas pelo restante do período de garantia original. Esta garantia se aplica quando o produto é usado em condições normais e comprado num Revendedor Autorizado.

Outrossim, esta garantia não cobre as pilhas nem se extende a um sistema que tenha sido modificado ou danificado.

SERVIÇO: Para quaisquer consertos, entre em contato com seu Revendedor Autorizado.

Uma experiência
Global de
divertimento e
instrução para
todas as
idades.

